REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#160

Ghostbusters 2021

Congo Bongo

Top Cat

Ironclad

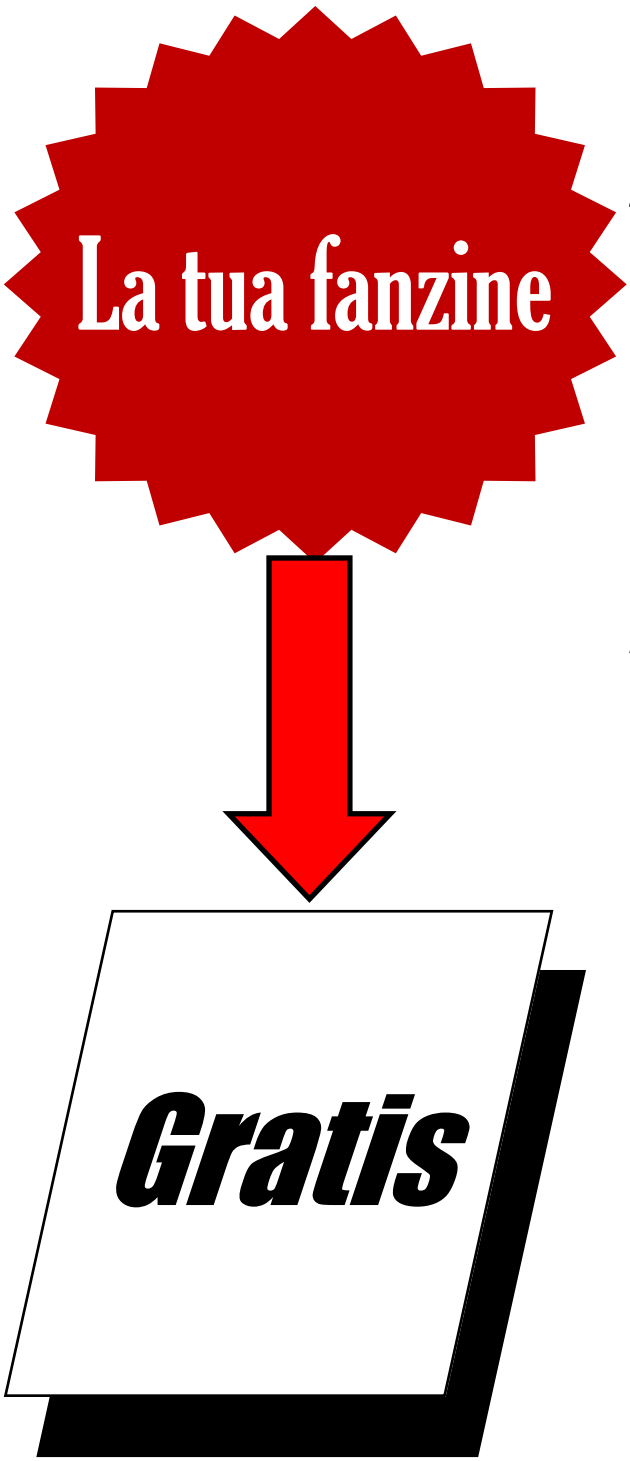
E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Luglio 2024 Retro Emulator Vision and Game Volume 10 Numero 7

Retro gaming

In emulazione!



Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

EDITORIALE NUMERO 160

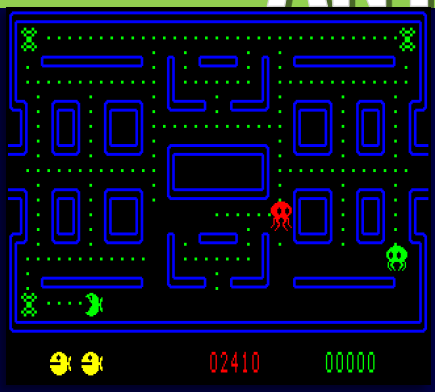
Il mondo del Retrogaming è in fermento per tantissimi titoli che continuano ad uscire e come avevo già scritto in altri editoriali forse non sono più da associare a questa moda di ritornare a giocare con i titoli del passato. Sono di fatto giochi nuovi che girano su macchine vintage. Potremo anche dire che non è ne Retrogaming ne Retrocomputing.

Il primo termine riguarda giocare con i titoli del passato con macchine originali o emulate. Il secondo riguarda solitamente il rimettere in buona salute un vecchio hardware abbandonato o buttato via. Giocare a titoli nuovi su hardware vecchio non saprei effettivamente come considerarlo. Anziché giocare a titoli 2D in pixel mode su computer moderni lo si fa con quelli non più in commercio da decenni.

E' un fenomeno che sta diventando sempre più frequente. Alcuni dicono il ritorno al passato, ci sono sviluppatori moderni che preferiscono programmare su hardware "morto" di cui è anche difficile recuperarli a basso costo.

Buona Lettura!

ANTEPRIME #161



Guppy - ExelVision

Un clone di Pac-Man dove al posto della simpatica faccia avete un pesce e al posto dei quattro noti fantasmi c'è solo una medusa.

Cavelon - Commodore 64

Ho visto questa immagine e ho deciso di recensirla. Non so nulla di questo titolo anche se la software House "Ocean" forse potrebbe garantire che sia un bel gioco. Staremo a vedere.

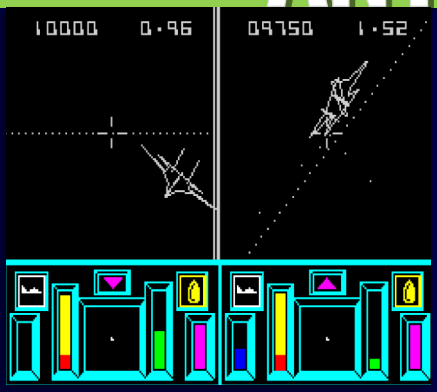
D.N.A. Warrior - Commodore 64

Un gioco che all'epoca mi piaceva tanto per il fatto di volare all'interno di un corpo umano e immaginarmi un viaggio simile.

Total Recall - Amstrad CPC

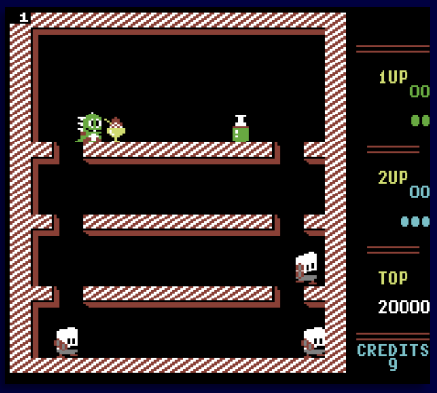
Un gioco che non ha entusiasmato i giocatori per una poco fedele riproduzione delle scene del film. Già recensito sul numero 39 per il NES e sul numero 94 per lo ZX Spectrum.

ANTEPRIME #161



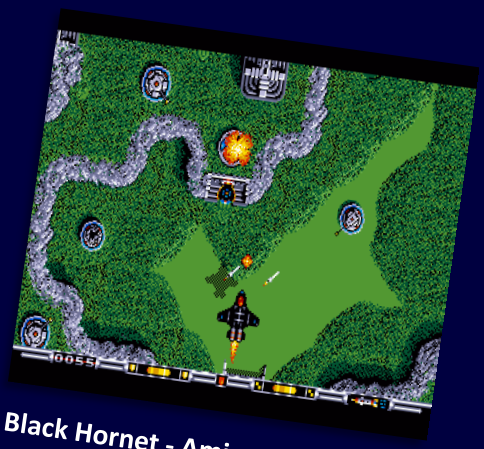
Top Gun - ZX Spectrum

Lo avevo già recensito in versione multi piattaforma sul numero 29, ma lo riprendo come una sorta di ripescaggio e parlando solo della versione ZX Spectrum.
I simulatori di volo sugli 8-Bit spesso non sono comprensibili come siete abituati sulle architetture superiori.



Bubble Bobble - Commodore 128

Trovate tutte le brevi recensioni sul numero 32 tranne questa. E' in dual boot con il C64 e quindi dovrebbe essere nativa per il Commodore 128. Questa tipologia di giochi in dual boot solitamente sfruttano i 128k di RAM.



Black Hornet - Amiga

Uno sparatutto a scorrimento verticale che sa di Deja Vu, ma la grafica mi piace e credo sia, almeno dall'immagine, anche divertente e giocabile.

Tournament Golf - Atari ST

Gioco di Golf che sembra molto bello e che strano non l'ho mai recensito. Non vedo l'ora di farlo perché potrebbe essere più bello di tanti altri più famosi.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

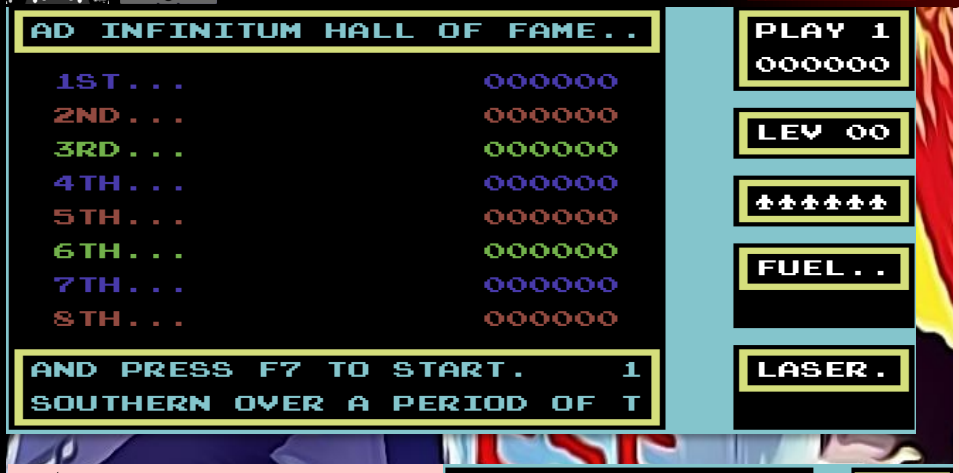
Sommario Numero #160 — Luglio 2024

AD Infinitum	Commodore 64	9
Bradley Trainer	Coin-Op	20
Cave of the Word Wizard	Commodore 64	31
Congo Bongo	PC-Booter	14
Crash	Commodore PET	24
Cross City	Apple II	12
Feud	DOS	18
Gauntlet	Coin-Op	20
Ghostbusters 2021	Commodore 64	22
Exel Poker	ExelVision	24
Hypsys	Amstrad CPC	10
Ironclad	Neo Geo CD	29
Laser Ghost	Master System	28
Lord of Darkness	Atari 8-Bit	13
Microsoft Musical Instruments	Windows 3.x	33
Peter Shilton's Handball Maradona!	ZX Spectrum	11
Pursuit to Earth, The	Amiga	16
Top Cat	Atari ST	17

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



E' vero che i livelli/ondate sono tantissime, ma questa cosa del laser, dell'attracco all'astronave madre e le ondate di nemici tutte diverse per forma, colori, modo di attaccare lo rendono interessante da riscoprire.
Qualche problema di contrasto dei colori perché i laser nemici sono un po' scuri e anche se non ci sono problemi di contrasto, nella foga di evitarli alle volte qualche proiettile non lo vedete tanto bene.

E' uno sparatutto classico con scorrimento verticale e non è uno di quelli che è stato fatto per avere una fine o comunque non riuscirete mai a vederla dato che ha 256 livelli.
Sono quei giochi che venivano realizzati per farvi giocare e farvi divertire e vedere fino a che livello arrivavate e poi mettere il nome in classifica.
Malgrado questa cosa che oggi farebbe un po' scappare la voglia di provarlo ha, tuttavia, alcune cose che potrebbero farvi venire un po' la tentazione di vederlo in azione.

Vi potete muovere per lo schermo liberamente, evitare i colpi delle astronavi nemiche che appaiono sullo schermo un po' a caso che vanno distrutte con il vostro laser. La vostra arma purtroppo ha il problema che si surriscalda e quando succede dovete smettere di farlo cercando di evitare i colpi nemici. Il modo migliore è di sparare colpi singoli e precisi contro l'alieno.
I livelli sono le ondate di nemici e ogni volta che ne superate una, siete già al livello successivo. 256 livelli sono 256 formazioni aliene. Se queste ultime non le distruggete tutte non passate di livello e, ad esempio, quelle astronavi che scendono in verticale ne perdete due, queste ritornano dall'alto dello schermo per darvi il tempo di distruggerle.
Le formazioni di attacco sono diverse e sono verticali, orizzontali e oblique. Dopo un certo numero di livelli c'è una tempesta di meteoriti che è un livello di intermezzo e se perdete una vita lo passate senza doverlo ripetere.
Anche il carburante è limitato e quando finisce dovrebbe arrivare la vostra astronave di appoggio che vi rifornisce, ma attenzione che l'attracco è manuale e se sbagliate perdete una vita (non sono riuscito a vedere questa fase, ma dovrebbe essere così).

Pensavo molto peggio e invece è abbastanza divertente e questa cosa che i livelli sono le formazioni aliene vi invoglia a cercare di andare il più lontano possibile.
Giocabilità è buona grazie anche ad una difficoltà ben calibrata .

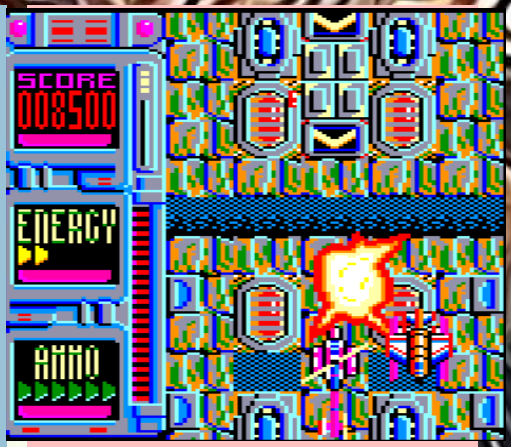
1984, MR. CHP	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

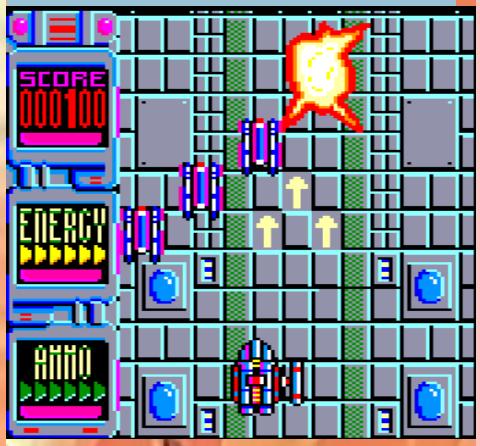
La mancanza di sonoro, la mancanza di una schermata del titolo sostituita da un'immagine che rappresenta i due veicoli a diposizione, uno scorrimento scattoso in base al numero di nemici sullo schermo rendono questo gioco (bello come colori, dettaglio, belle esplosioni), penoso a livello di giocabilità..

Hypys è uno sparatutto a scorrimento verticale in due parti a caricamento separato, ma per giocare alla seconda parte dovete terminare la prima in cui vi viene dato un codice. Un sistema già visto e collaudato che serve a obbligarvi a giocarlo per poter completare questa storia.

In una lontana costellazione dopo la caduta di una potente casata al servizio di Hypsys, il loro dio, l'esercito era disoccupato e giorno dopo giorno c'erano segni preoccupanti di una ribellione e per evitarlo, il capo dei sacerdoti, Yem-Sular, riprende un'antica cerimonia che era molto sanguinosa in cui i guerrieri lottavano fino alla morte per l'onore, saggezza e immortalità.

Nel gioco dovreste impersonare uno di questi guerrieri in cui pilotato due veicoli diversi: nella prima parte un'astronave, nella seconda parte un elicottero.





Sono due giochi diversi sia per il veicolo che pilotate, gli scenari e tipi di nemici.

La cosa che subito notate è la mancanza totale di audio sia come musica sia come effetti sonori. E' tutto silenzioso. Non è un difetto tale da rovinare la giocabilità o il divertimento a spazzare via i nemici. Quella è rovinata da una difficoltà elevata e per il fatto che avete una sola vita con armi ed energia limitate e pochi rifornimenti. Aggiungete alle cose negative una grafica che rallenta sempre di più con l'aumentare del numero di nemici sullo schermo per poi tornare fluido di colpo quando lo schermo è libero. Questa decelerazione esagerata seguita da un'accelerazione improvvisa può creare problemi perché poi vi schiantate contro i nemici.

Nella prima parte sparate solo con un cannone a destra e quindi è complicato contro i nemici a sinistra. Nel Trailer vedrete che ho trovato un sistema buono per distruggere i nemici, ma non funziona per molto tempo perché avete armi limitate.

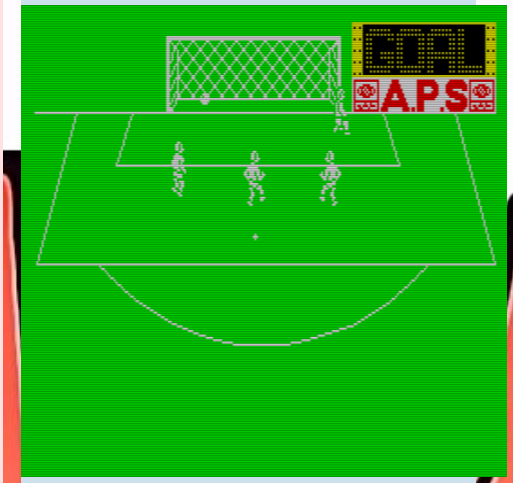
L'idea di avere praticamente due giochi diversi in un uno era vincente. Tutto è rovinato da una grafica che subisce decelerazioni e accelerazioni in base a quello che c'è sullo schermo, una giocabilità che subisce questa cosa e poi la mancanza di qualunque tipo di audio.

In certi momenti è molto giocabile e quindi è un peccato non aver cercato di ottimizzarlo un po' meglio.

1989, DRO SOFT	
GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5

Come vi avevo anticipato lo scorso numero, questo gioco del calcio non è dedicato alla partita completa controllando i giocatori con la palla, passando ai compagni e cercando di fare gol.
Questa volta siete il portiere di una squadra di calcio che deve parare i tiri degli avversari da ogni angolazione e di ogni tipo.
Anche se non gestite l'intera partita, i vostri compagni giocano per vincere e a voi il controllo della porta per evitare di subire troppi gol. Ci sono 16 squadre tra cui scegliere e diverse modalità tra cui la pratica che è essenziale nelle varie situazione prima di poter iniziare la partita vera. C'è una prova di abilità in cui dovreste migliorare le vostre caratteristiche.
Le partite sono complete perché giocate il primo e tempo il secondo tempo come in quelle reali e quindi siete costantemente sotto pressione e subite l'assalto della squadra avversaria che vuole vincere.

La cosa bella è che dovete seguire l'attacco e poi cercare di parare anticipando il tuffo di una



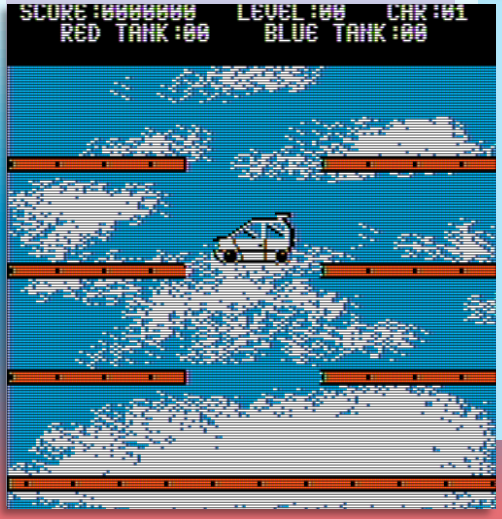
frazione di secondo perché altrimenti non riuscirete a prendere facilmente la palla.
Nel gioco ho scelto la squadra Leed United e dalle foto vedete come è finita. Bisogna imparare e giocare a lungo, ma è divertente perché è un modo diverso di gestire una partita di calcio. Ora non siete il top player della squadra che deve fare gol, ma dovete difendere la vostra porta.
Ha un difetto enorme sullo Spectrum: la grafica. Sfondo Verde e tutto il resto (porta, palla, giocatori, linee del campo) è un bianco pallido. E' un pugno in un occhio. Facendo attenzione distinguete i giocatori in movimento, quando si passano la palla e il tiro in porta.

Se riuscite a superare questo primo impatto devastante per il contrasto, è un bellissimo gioco e vi invoglia a creare un vostro campionato personalizzato dato che non è stato previsto.

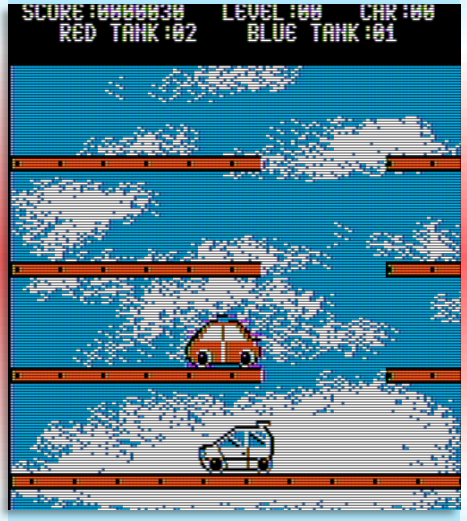
E' tutto a posto anche il sonoro, ma la grafica inizialmente sembra farvi peggiorare la vista o ad aver paura che la state perdendo. E' un difetto troppo comune nei giochi Spectrum.
Quando poi vi abituate diventa molto divertente e vi impegnate a parare ogni tiro. I vostri compagni non li vedete, ma fanno gol anche loro e confidano nelle vostre parate per vincere la partita.

1986, GRAND SLAM	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	8

La prima volta che ho visto lo screenshot di questo gioco pensavo fosse uno di quelli ispirati a *Car-Vup* e invece non centra assolutamente nulla pur assomigliandogli nella struttura delle piattaforme.
Guidate un automobile di grosse dimensioni rispetto allo schermo e dovete percorrere queste piattaforme saltando da una all'altra per recuperare 10 taniche blu che vi servono per passare di livello.
Ovviamente sulle piattaforme ci sono delle auto che cercheranno a tutti i costi di uccidervi e per distruggerle dovete raccogliere delle taniche rosse e lanciargliele contro.
E' una sfida automobilistica in cui non dovete arrivare primi ad un traguardo, ma avete comunque a che fare con altre auto che vi sono di ostacolo per il vostro obiettivo.



Con tutta la buona volontà la giocabilità è messa a dura prova per il fatto che non potete usare il joystick, ma solo la tastiera non riconfigurabile. E' messa molto male e quindi se non ci sono nemici sulle piattaforme va bene per prendere confidenza, ma poi quando incontrate un'auto avversaria



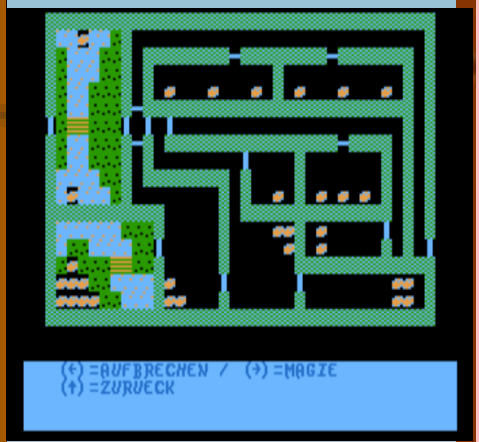
c'è un po' di panico perché istintivamente cercate di saltarle. Se siete tra una piattaforma e l'altra ce la fate, ma se avete una piattaforma come tetto non ce la fate. La cosa positiva è che una volta prese le taniche blu anche se perdete una vita queste vi rimangono. Evidentemente è un gioco programmato con questa difficoltà e quindi un aiutino ve lo hanno dato.

Devo dire che non male. La grafica è ben colorata e le animazioni delle auto sono buone e la sua velocità di scorrimento è ottima.
Il problema sono i tasti che anche se li imparate bene interviene l'ansia o il panico quando dovete usarli in combinazione per evitare di perdere una vita.

Tre vite sono troppo poche per questa difficoltà. Abbiamo visto in passato giochi difficili che ne hanno tantissime. Io credo che dovrebbero essercene tante quante sono le taniche blu da prendere. E Forse non basterebbe lo stesso.
Visivamente è un piacere da guardare pur senza chissà quale grafica, ma quella presente è stata ben disegnata.
Da provare anche se usare una tastiera messa male e non configurabile è una sfida che non tutti accetteranno.

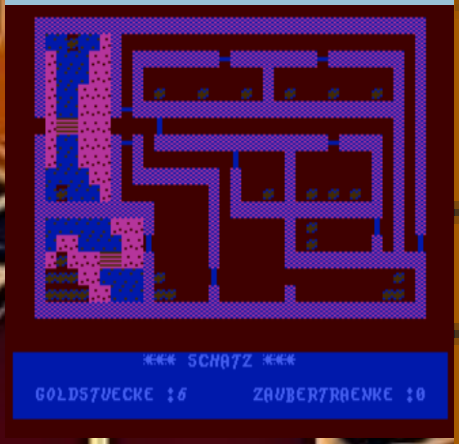
1986, COMPUTING AGE	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	7

Ho scelto male il gioco per l'Atari 8-Bit perché è in Tedesco e poi non si sa assolutamente nulla sulla trama o sullo scopo.
A parte questo dalla schermata del titolo dovrebbe essere che voi siete un avventuriero e vi addentrate all'interno di un castello per cercare dei tesori e sconfiggere questo oscuro Signore del Male.
Non era chiaro nell'anteprima se era un RPG, ma confermo che lo è perché all'inizio del gioco dovete creare un personaggio, scegliere il tipo e altre caratteristiche che ho lasciato predefinite perché sono scritte in Tedesco. La cosa migliore è prendere un dizionario o un traduttore per cercare almeno di capire le vostre caratteristiche fisiche e di combattimento per avere delle speranze.



Iniziate dall'esterno dei giardini e dovete riuscire a trovare un modo per entrare nel castello o comunque nella parte abitativa. La visuale è dall'alto con un stile che ricorda in qualche modo la serie *Ultima*.

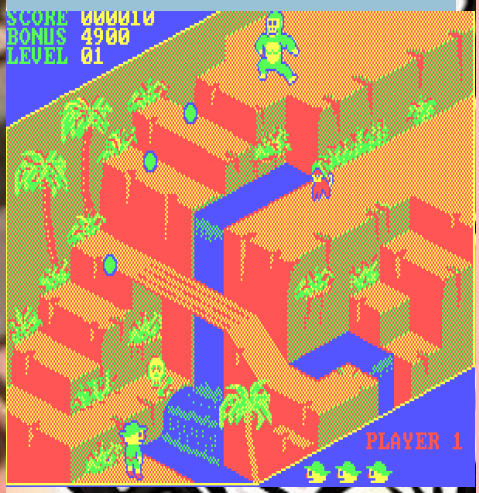
La giocabilità è buona per il fatto che usate il joystick/joypad ed è sufficiente per ogni cosa. E' stato fatto un ottimo lavoro sulla gestione del controller.
E' molto semplice nelle interazioni perché fate tutto con la levetta del joystick che è stata associata a delle azioni tipo "sinistra" iniziate a combattere oppure per aprire delle porte. "Destra" per fuggire da un combattimento o se poco prima eravate impegnati in un azione serve per annullarla e fare altre cose. Anche la gestione dei caricamenti e salvataggi viene gestito solo da queste posizioni della levetta. Il pulsante di fuoco serve per confermare le scelte.
Dopo aver tradotto alcune parole per poter capire cosa vi chiede siete a posto perché poi ve le ripete sempre e quindi sapete quando dovete attaccare o scappare. Le porte le potete aprire o usando la magia oppure tentando di forzarle. Alle volte ci vuole la forza bruta, altre volte un po' di ingegno (più magico direi).
I mostri sono una rogna perché ogni due passi siete attaccati. Potete fuggire, ma avete sempre il loro fiato sul collo e basta aspettare una frazione di secondo e sono pronti a ingaggiare battaglia.
Dopo un iniziale smarrimento mi è piaciuto e peccato per la lingua perché potrebbe interessare anche a tanti altri giocatori.



Sconosciuto, non si sa nulla però è un RPG simile a Ultima come mappa e combattimenti che dipendono dalle vostre scelte sul personaggio. Una volta capito i testi principali comincia una intrigante esplorazione per capire il vostro scopo. C'è tanto da raccogliere che serve comunque la migliorare la vostra salute per meglio affrontare i nemici che sono li, nascosti nell'oscurità.

????, THE ELB	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

Quando un gioco usciva come Coin-Op e aveva un successo enorme lo si dava in licenza per convertirlo sulle Console e Computer più vendute e aumentarne la diffusione il più possibile.
E' il caso di questo titolo, un classico Arcade, che viene considerato da molti come un *Donkey Kong* con grafica isometrica, ma in realtà lo è solo nel primo livello in cui iniziate dal basso e dovete scalare una collina per raggiungere il Gorilla e catturarlo. In altri due livelli assomiglia di più a *Frogger* in cui dovete superare dei fiumi e raggiungere il Gorilla dall'altro lato.
Voi siete un avventuriero e questo Gorilla dispettoso vi ha distrutto il campeggio e lo volete catturare per punirlo. Questa volta non giocate nei piani di vari grattacieli, ma nella foresta e quindi i nemici sono gli animali che cambiano da un livello all'altro.



Non avete armi per difendervi e l'unico modo per evitare i nemici e altre trappole mortali è usare la vostra abilità nel salto. Arrivati dal Gorilla avete vinto perché di fatto lo catturate, ma poi fugge di nuovo per giustificare il passaggio ad un nuovo livello.

La grafica isometrica vi confonde nei controlli e poi è un po' difficile con i salti in cui è un po' rognoso dato che vanno fatti all'ultimo pixel altrimenti precipitate in una trappola. Questa grafica in qualche livello vi aiuta a vedere come affrontare le difficoltà anche se nel primo che dovrebbe essere il più facile alcune cose sono assai più complicate.
La difficoltà è elevata perché ha solo quattro scenari e quindi può essere un'altra giustificazione. Può capitare la frustrazione nel perdere ad una piattaforma dalla vittoria o quando avete praticamente vinto e dover ricominciare tutto da capo. Serve da lezione per imparare come affrontare le varie insidie anche quando pensate che il peggio sia passato.
Un Donkey Kong e un Frogger mescolati e rieditati in grafica isometrica per creare qualcosa di innovativo.

Prima di giocare avete tante opzioni di personalizzazione che sono per lo più la scelta del controller, della difficoltà e del sonoro.

Io ho trovato frustrazione con i salti perché alle volte salite sulle piattaforme agevolmente, altre volte non c'è verso che il salto vada a buon fine.
Dopo vari tentativi scoprite che sulle piattaforme basta avvicinarsi che vi arrampicate e quindi dovete imparare a fare i salti all'ultimo pixel.
Una buona conversione per il DOS.

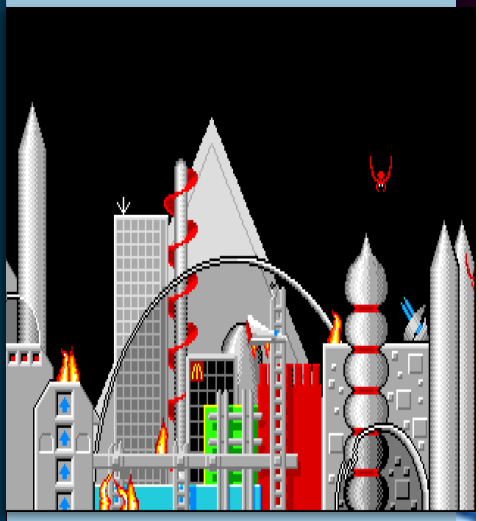
1984, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

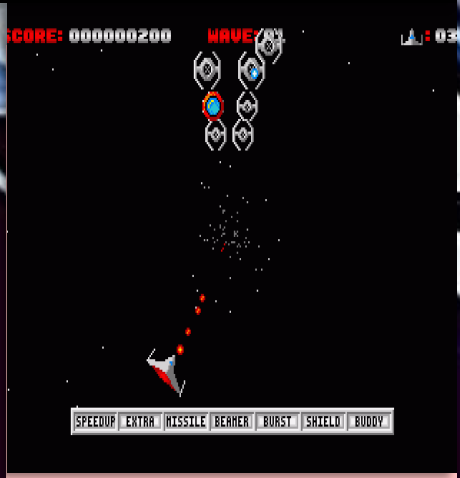
RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Come anticipato lo scorso numero, questo sparatutto classico è fortemente ispirato da *Gyruss* dal quale riprende il sistema di combattimento in cui la visuale è in terza persona in uno scenario tridimensionale dove gli alieni arrivano dietro di voi e si vanno a mettere in formazione in fondo allo schermo e poi inizia la battaglia.
Per non essere un clone spudorato di Gyruss sono state fatti alcuni cambiamenti che potrebbero renderlo più interessante e forse anche superare quel gioco di riferimento. Di tanto in tanto ci sono delle pillole rosse nello spazio che dovete raccogliere perché vi danno armi migliori e che le vedete nella parte bassa dello schermo.



Un'altra differenza è che potete essere distrutti solo con i proiettili dei nemici. Se li scontrate non succede nulla e sicuramente è un incentivo a giocarlo.



Dopo una bella introduzione animata davvero carina, siete all'ingresso di un portale iperspaziale che vi porta alla battaglia e questa cosa di avere i potenziamenti l'avvertite subito perché la velocità di volo è bassa e avete uno sparo che rispetto alla quantità di nemici è un po' scadente.
C'è una cosa bellissima che non c'era in Gyruss: quando venite colpiti dal fuoco nemico, non esplodete subito, ma si vede la vostra astronave in fiamme e con una scia di fumo davvero molto realistica. Dopo qualche secondo volate verso il centro dello schermo rimpiccolendovi sempre di più ed esplodete in lontananza.
Ogni volta che perdete una vita ricominciate dal portale iperspaziale e tutto da capo.
Ricominciare dalla sequenza del salto iperspaziale ogni volta che perdete una vita è un po' noioso. Manca completamente la musica durante i combattimenti. La grafica rallenta quando ci sono troppi nemici sullo schermo fino a quasi fermarsi quando sono troppi, tuttavia, la giocabilità rimane discreta grazie al sistema di controllo ben fatto. Basta tenere la levetta in una direzione per fare il giro completo in senso orario o antiorario.

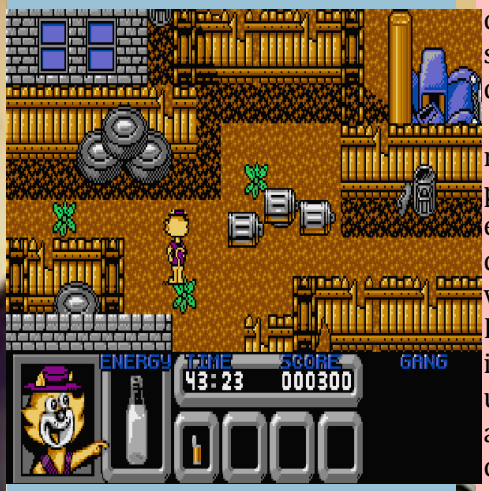
Ci sono tocchi di classe come una bella introduzione, fiamme e fumo prima di esplodere. In uno sparatutto frenetico servono davvero tutta queste cose?
Sono belle la prima volta, ma poi diventano un po' superflue e rallentano la ripresa dell'azione, tuttavia, se avesse avuto la musica durante il combattimento forse sarebbe stato tutto più accettabile e godibile.

1988, EXOCET	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

Trailer 512k 68000

Era un cartone animato Statunitense di Hanna-Barbera del 1961 e arrivato in Italia 10 anni dopo e mi ricordo che l'avevo visto tra gli anni 80 e 90. Il protagonista era appunto *Top Cat* (in Italia chiamato Gatto Temistocle) un gatto antropomorfo parlante e ladro che escogitava piani per derubare i passanti ed evitava l'arresto corrompendo e lusingando il poliziotto Dibble.

Dal cartone animato viene dato in licenza per la creazione di un videogioco nel 1990 che, tuttavia, non è incentrato sul rubare. La trama del gioco è che il suo amico Benny the Ball trova un testamento e vuole sfruttarlo per arricchirsi, mentre voi dovete cercarlo e impedirgli di entrarne in possesso



dato che non è suo e insieme trovare la legittima erede.

E' una sorta di avventura grafica di azione con visuale dall'alto composta da enigmi da risolvere

con una modalità di manipolazione degli oggetti da raccogliere e usare al momento giusto, cercare latte per recuperare l'energia e la frutta per i punti. Dovete evitare il contatto con i ragazzi sullo skateboard perché vi rubano gli oggetti e li sparpagliano in giro in modo casuale. Non ci sono solo loro perchè dovete evitare tutto quello che sullo schermo potrebbe essere dannoso per la vostra salute.

La visuale è dall'alto come mappa, mentre voi e muri, recinti, personaggi siete visti lateralmente e potete muovervi in qualunque direzione per cercare oggetti che vi servono per sopravvivere.

Esplorando l'ambiente dovete imparare a riconoscere oggetti utili da quelli che non servono e altri che vi danno effetti collaterali come l'inversione temporanea dei comandi che se non c'è nessuno non importa, ma se intorno a voi ci sono nemici o trappole diventa un bel problema.

Il problema è che la visuale non vi permette di capire il punto esatto in cui un oggetto è dannoso perché non ci sono ombre e quini non sapete mai quale è la distanza di sicurezza. Il latte per recuperar l'energia è essenziale e lo trovate di rado spesso in posti ben protetti o dietro porte chiuse.

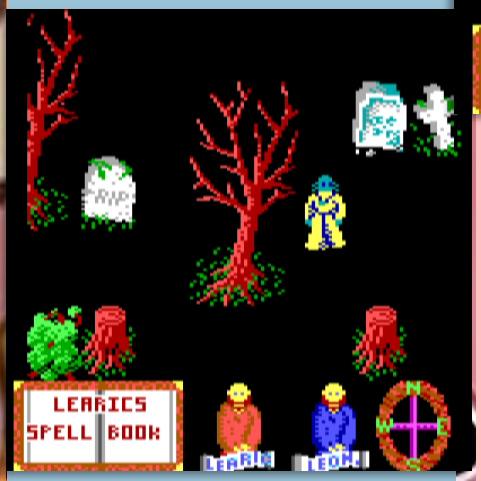
Un buon gioco grazie anche al fatto che la versione 16-Bit è stata fatta bene e i personaggi sembrano essere stati ben trasportati dal cartone al videogioco.

La sigla originale aveva musica molto bella e un'animazione divertentissima. Nel videogioco manca completamente, mentre la musica è ben fatta (un po' spacca orecchie su ST, ma potete disattivarla con F2) anche se non riproduce quella originale. Buona giocabilità e difficoltà calibrata bene anche se le trappole non sono molto chiare sulla loro pericolosità.

Gold

1991, HI-TEC	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

Con questo gioco si ritorna nel periodo Medioevale che per certi aspetti è intrigante da rivivere in questo modo e che nella realtà era un periodo molto oscuro e pieno di superstizioni che portavano spesso alla morte di innocenti.
Due maghi, Learic e Leanoric (*che fantasia nei nomi*) hanno una faida che dura ormai da troppo tempo e ognuno di loro farebbe qualsiasi cosa pur di sconfiggere l'altro. Nel gioco interpretate Learic.
Pur essendo un mago inizialmente non avete nessun tipo di magia e dovete crearvele andando in giro per il bosco cercando degli ingredienti che sono erbe e fiori che vanno mescolati nel calderone per creare fino ad un massimo di 12 magie che sono abbastanza diverse.
Le Erbe vi permettono di fare solo un tipo di magia, mentre in combinazione con i fiori ne potete crearne tante e di diverso tipo tra cui l'invisibilità e palle di fuoco.



Iniziando a giocare il vostro mago sembra un personaggio del film Avatar perché ha la pelle blu eppure nel pannello di controllo ha i colori giusti (il vostro nemico ha la pelle rossa).
E' un gioco labirintico con mappa da disegnare da qualche parte perché è facile perdersi e a memoria è difficile ricordarsi di essere già passati da quel punto.
Dovete esplorare ogni stanza per cercare questi fiori ed erbe e ritornare al campo e creare le magie per combattere.

Durante l'esplorazione vi capiterà di incontrare Leanoric, anche lui spesso al vostro campo base, ma non può fare nulla nemmeno lui se prima non raccoglie le magia per sconfiggervi.
Una cosa inutile è il compasso perché dovrebbe servire a mostrarvi la direzione giusta verso un ingrediente o comunque una direzione utile. I movimenti sono nei quattro punti cardinali e quindi quel compasso a cosa serve in realtà? Quando arrivate in fondo al limite della mappa e non potete andare oltre non viene indicato nel compasso.
L'IA è buona perché girovagando per il bosco ho incrociato Learic che lanciava saette contro un contadino e quindi non avete tempo da perdere. Dovete fare alla svelta a trovare gli ingredienti (*ma sapete che il computer è un baro?*).

E' un duello tra il bene e il male in cui come in Spy vs Spy dovete cercare gli oggetti prima del vostro avversario. E' molto simile come concetto anche se poi lo scopo finale è sconfiggerlo del tutto.
Con l'EGA è davvero bello e supporta altre tre modalità video. Audio poco presente nella versione DOS, ma è un periodo dove non era determinante per la giocabilità.
E' un po' complicato il capire il funzionamento delle varie magie e forse anche la loro creazione.

1987, MASTERTRONIC	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7

SALA GIOCHI

Gauntlet

E' il gioco che ha dato il via al genere sparatutto labirintico in cui quattro personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche devono collaborare per uscire da più di 100 labirinti diversi che sono infestati da ogni genere di mostro demoniaco.
Potete giocare da soli o in compagnia in cui in primi sette livelli sono tutti uguali e che con il tempo imparate a memoria, ma dall'ottavo avrete uno dei centinaia di labirinti in modo casuale e quindi conta molto l'astuzia e l'abilità dei giocatori.

I mostri si generano all'infinito e dovete distruggere le loro tane per poter sopravvivere. La vostra energia cala in continuazione e quindi dovete trovare cibo e bevande per poter rimanere in vita. Avete delle magie che potete raccogliere e usare quando ne avete bisogno e una di queste la potete usare per distruggere la "morte" che appare di tanto in tanto.
Che dire ancora? Un gioco eterno che è stato usato per creare altri generi.

Trailer

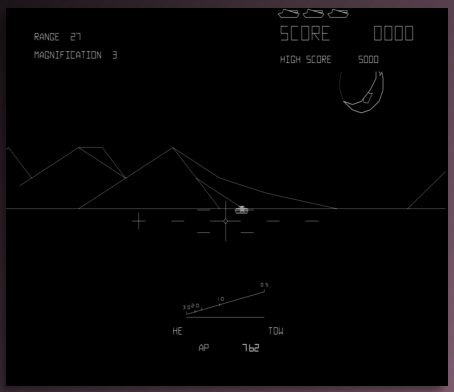
1985, ATARI GAMES	
GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

Bradley Trainer

E' un titolo, basato su *Battle Zone*, che è stato commissionato dall'esercito degli Stati Uniti per l'addestramento con i veicoli da fanteria e tal proposito sono state aggiunte delle cose diverse dal titolo da cui trae ispirazione come i reali comandi di un veicolo militare e quindi i soldati si trovavano in situazioni potenzialmente simili alla realtà e anche per cercare di trovare un modo per sconfiggere il nemico.
Esistono solo due prototipi, mentre tutte le altre macchine sono andate perdute o distrutte.

Forse è meno bello di Battle Zone nel senso che non vedete i proiettili del vostro cannone, i veicoli avversari non esplodono in frammenti poligonali. Anche il sistema di puntamento è abbastanza intuitivo, mentre quelli relativi ai movimenti sono un po' incasinati.
Esisteva come Coin-Op, ma a questo punto meglio giocare con Battle Zone.

Trailer



1981, ATARI	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

GIOCHI

RECENTI

I due film dei Ghostbusters erano bellissimi e sono piaciuti soprattutto ai bambini. Quando poi sono usciti i due giochi hanno un po' deluso le aspettative perché il primo era lungo e lento come svolgimento della trama che portava poi ad una lenta, ma inesorabile noia.
Il secondo più bello tecnicamente, ma molto più difficile tanto che la maggior parte dei giocatori non superava il primo livello delle uniche tre scene in cui tutto il film è stato concentrato.
Quest'anno è stato pubblicato un altro gioco, quella di questa recensione, in cui ripercorrete il primo film in maniera più completa e fedele tanto che iniziate da quell'albergo dove la prima volta

incontrate il vostro primo fantasma, Slimer, in cui appena entrate dite proprio "questa arma non ha mai avuto un vero test" e girovagando per i corridoi incontrate questo essere verde che quando vi colpisce esclamate: "Mi ha inzaccherato".

Quando incontrate un fantasma dovete spararagli con il raggio protonico fino a stancarlo per poi catturarlo con una delle tre trappole che portate con voi.
Avete tre barre di energia: una è la vostra personale, in alto. Al centro avete quella dell'arma che usando si surriscalda e la terza barra è l'energia del fantasma che quando è stanco cambia la sua faccia per mostrare che è stanco e non ce la fa più a combattere, ma ancora molto letale al contatto.

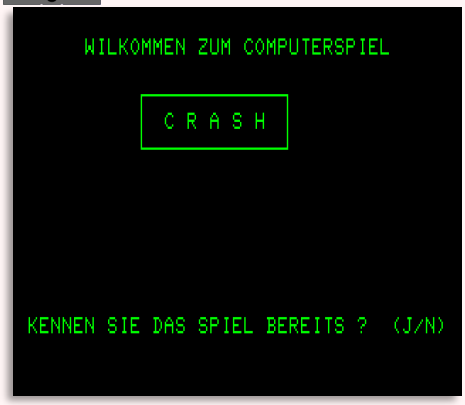
Se uscite dalla stanza durante il combattimento e poi rientrate il fantasma rimane nella sua condizione e non viene rigenerato come succede in altri giochi. Se è stravolto rimane così fino a quando non lo intrappolate.
Purtroppo non c'è verso di lanciare la trappola (ho premuto tutti i tasti e tutte le combinazioni possibile, ma niente).
E' un gioco del 2021 che è stato abbandonato dal suo autore e pubblicato nel 2024 e non è chiaro se sia completo oppure no. Mancano tutte le istruzione e quindi le dovete scoprire giocando. Ho pensato che la trappola venisse lanciata automaticamente una volta che il fantasma perde tutta l'energia, ma la sua non scende a zero. Rimane al minimo e, tuttavia, ancora letale per voi.
I video che trovate in giro su questo gioco mostrano il primo livello e l'inizio del secondo. Non c'è molto altro.

Idea interessante per avere un Ghostbusters decisamente più fedele al film, musica sempre presente (dopo un po' diventa tediosa) e buona giocabilità.
Il fantasma da catturare in ogni piano dell'albergo è casuale e non sempre nella stessa stanza. Alle volte non lo trovate e vi perdete tra di queste per stanarlo.
Per i fan di Ghostbusters è da giocare.

Gold

2024, DAVE HIZON	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

RECENSION BREVI



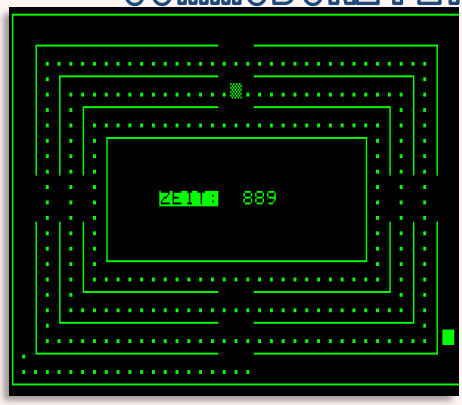
CRASH

Era un'Arcade automobilistico in un labirinto in cui le corsie che dall'esterno convergono verso l'interno sono piene di palline e con la vostra auto dovevate raccoglierne più di quelle del computer per vincere il livello.
La difficoltà era che la vostra auto corre da sola e voi potevate solo intervenire sul cambio di corsia e della velocità.

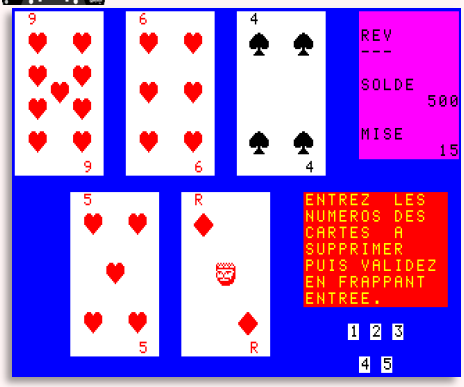
Bisognava agire anche d'astuzia per evitare di incrociare il computer.

La versione PET è uguale con lo stesso scopo. E' in Tedesco, ma per fortuna la guida vi dice quali sono i tasti da usare che sono quelli del tastierino numerico.
Niente sonoro e la grafica è ridotta al minimo dato che voi e il computer siete un quadrato dello stesso colore. Voi un colore più acceso, mentre il computer leggermente più scuro.
La giocabilità alle volte va un po' per i fatti suoi nel senso che non sempre i comandi rispondono correttamente e quindi cresce un po' di frustrazione.
E' comunque una buona conversione.

Trailer



1980, ????	
GRAFICA	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	7+

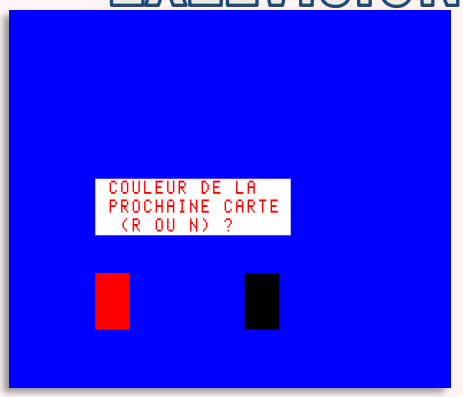


EXEL POKER

I giochi d'Azzardo hanno sempre incuriosito i vari giocatori sia di quello reale sia di quello virtuale. Forse quest'ultimo è più bello perché non si rischia nulla e poi è bello battere il computer di tanto in tanto.

Dopo aver capito un attimo alcune impostazioni prima della partita, avete 500 crediti e dovete fare una puntata e poi avete le vostre cinque carte in mano.
Le regole sono quelle di fare punti con più carte uguali. Per farlo dovete scegliere quale carta tenere in mano, quale scartare e sperare nella fortuna.
Se vincete andate avanti con una seconda fase in cui dovete indovinare un colore e finchè lo fate guadagnate crediti. Se perdete la partita termina e inizia un'altra sessione (se l'avete impostata nelle opzioni iniziali).
E' in Francese e vi confonde un attimo nella fase delle impostazioni perché dovete scegliere quanti turni fare. Se ne fate uno, che vinciate o che perdiate ritornate al basic. Sarebbe stato meglio ritornare alla schermata del titolo, ma così hanno scelto di fare.

Trailer



1984, ELECTRON	
GRAFICA	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	7
GLOBALE	6

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (issue 128)

RETRO TRAILER V2

Console Forever

E' un gioco con una trama interessante e anche la progressione che dovete fare per arrivare alla conclusione. Esiste una versione Arcade con lo stesso nome, personaggi diversi, una trama molto simile, tuttavia è in prima persona.

In questo titolo per il Master System ogni 13 anni appare la città Ghost City piena di demoni e fantasmi assetati di un' anima vivente. Nel seminterrato di una Villa c'è una ragazza bionda, Catherine, a cui è stata rubata l'anima e portata a Ghost City. Il vostro obiettivo, nei panni di Catherine, è quello di andare nella città infestata e riprendervi la vostra anima.

Il gioco ha la visuale a scorrimento laterale e vi muovete automaticamente; sullo schermo avete un mirino che serve per puntare i nemici. I Boss li incontrati un po' a caso durante il livello e sono abbastanza forti.

Il gioco supporta sia il joypad sia la Light Gun. Avete solo una vita, tuttavia, con una barra di energia che incomincia a decrescere quando venite colpiti da un fantasma. A quel punto dovete colpire i vari oggetti che trovate in giro, rompere muri crepati, tombe, finestre per recuperarla, ma anche per trovare potenziamenti per le armi e una specie di Smart Bomb per distruggere più nemici in un colpo solo (di questa arma ne avete tre fin da subito).

Non è difficilissimo però dovete sparare a qualunque cosa anche a quelle che sembrano non pericolose e quando siete in alcuni livelli bui non sparate mai alle candele perché nel buio più totale alcune trappole non le vedete e non possono essere nemmeno distrutte.

Durante i livelli ci sono anche delle stanze segrete piene di bonus per recuperare energia, armi e Smart Bomb.

E' difficile però avete una buona dose di crediti per continuare e finchè li potete usare c'è la voglia di impegnarsi per riuscire a finire il gioco.

Mi è piaciuto questo gioco per l'idea innovativa di mescolare un gioco di azione in prima persona e uno a scorrimento per dar vita a qualcosa di nuovo o comunque alternativo.
Non ha una difficoltà precisa perché dipende dal livello e da come lo affrontate.
Da giocare!

1991, SEGA LTD	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una grafica isometrica in cui vi potete spostare ovunque e volate radenti al suolo perché oltre a distruggere caccia nemici dovete colpire installazioni e artiglieria a terra.
Il nome indica un potenziamento che si aggancia alla vostra astronave e funziona come quello in *R-Type*. Lo potete tenere attaccato per migliorare la vostra potenza di fuoco, lo potete lanciare per usarlo come un aiuto secondario. In più avete una Smart Bomb per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo.
A differenza di altri giochi simili piuttosto lineari con livelli sequenziali, con questo titolo potete scegliere il vostro percorso e di conseguenza ha finali diversi. Questa cosa dovrebbe incuriosire e attirare l'attenzione anche del giocatore occasionale che vuole vedere di cosa si tratta.
I livelli non sono molti lunghi, avete Boss di fine livello ben calibrati livello per livello per non farvi annoiare o stancare alla prima difficoltà.
Buona cosa è che potete scegliere tra tre astronavi completamente diverse esteticamente l'una dall'altra e ognuno con un tipo di

set da combattimento per essere più vario e avere ogni volta la voglia di finirlo o arrivare il più lontano possibile con un modo di combattere che cambia in base ai veicolo che pilotate.

Avete solo una vita con un po' di energia e quindi dovete fare molta attenzione. Non ci sono crediti per continuare.
La versione Neo Geo CD vi permette di giocare subito senza simulare l'inserimento dei gettoni e quindi non c'è modo di continuare.

Uno sparatutto non lineare per una scelta del percorso da fare ogni volta che finito un livello.
Difficoltà ottimamente ben calibrata grazie a livelli non troppo lunghi e boss di fine livello non impossibile da sconfiggere, ma comunque molto tosti.

Gold

1996, SAURUS	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

ORTOGRAFIA

Educativo eccezionale con una qualità del parlato superlativa e poi un gioco arcade ben strutturato in base alla difficoltà che avete scelto.

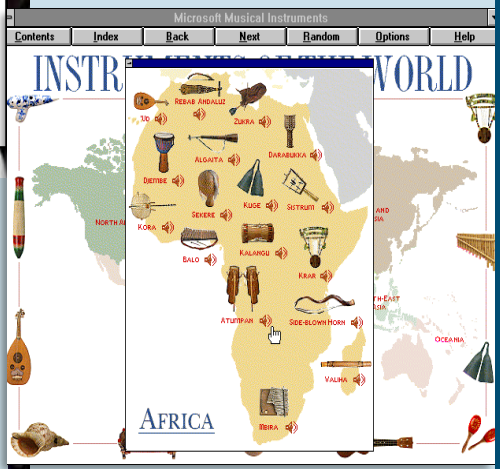
Il miglior modo di aiutare il bambino nell'apprendimento di una materia scolastica è attraverso una storia divertente e non subito con teorie complicate da ricordare ed esercizi dato che lo riportano alle ore scolastiche e non funziona più come dovrebbe.
In questo gioco arcade a tutti gli effetti dovete scegliere un ragazzo o una ragazza che deve fuggire da labirinto sotterraneo cercando un certo numero di cristalli.
Prima di scegliere i due personaggi avete una serie di opzioni per quanto riguarda la difficoltà e il tipo di parole che vi viene chiesto di scrivere e anche la capacità di ascolto.
Il mago vi parla attraverso il chip sonoro del Commodore 64 in maniera abbastanza comprensibile e voi dovete scrivere la parola che secondo voi avete capito.

Se sbagliate non succede nulla e lui vi stampa sullo schermo la parola che dovete scrivere. Avete una sola vita, un po' di bende che diminuiscono ogni volta che vi fate male. Avete anche una torcia la cui batteria di esaurisce con il tempo. La batteria la recuperate se rispondete bene alle sue domande, mentre le bende se scrivete bene due parole consecutive che vi dice. Il Mago appare casualmente e può essere quando iniziate un piano nuovo, vi fate male oppure se invece state fermi troppo a lungo .
Nei livelli più difficili aumentano le trappole mortali, ci sono animali pericolosi e le parole che lui pronuncia sono più difficili e quindi più adatto a chi è di madrelingua Inglese. La pronuncia è corretta e molto spesso nelle scuole è un po' sottovalutata e quindi facile sbagliare.

Questi sono gli educativi migliori perché in questo caso imparate non solo a capire le parole che vi vengono dette, ma anche imparare la loro pronuncia e a riscriverle in maniera corretta.
Tutto è ben costruito come un gioco di avventura arcade in cui dovete fuggire da un labirinto infestato da un mago che vi sfida nello spelling e da orrende creature e trappole che fanno di tutto per tenervi li insieme a loro per sempre.
Non ci sono voti negli educativi, ma sarebbe una medaglia d'oro.

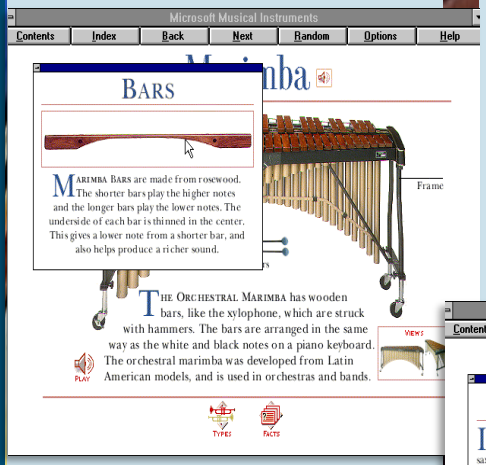
Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

insieme in un orchestra.
Strumenti nel Mondo vi permette di scegliere gli strumenti tipici di un particolare continente o Nazione per cercare di capire e conoscere le loro tradizioni musicali che sono diversi da tutti gli altri o trovare qualche similitudine.

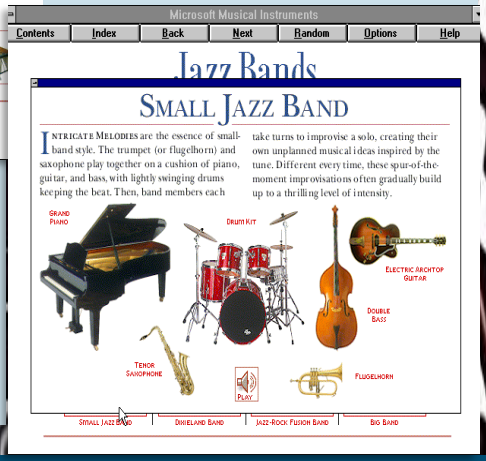


La *Ricerca dalla A-Z* non ha bisogno di spiegazione. E' un indice per trovare uno strumento senza esplorare ogni singola pagina.

E' un prodotto multimediale dedicato alla musica cercando di insegnare la storia degli strumenti musicali dalla loro nascita fino al momento di creare questo titolo (1992).
E' un prodotto multimediale decisamente immenso e infatti è disponibile solo su CD-ROM e già dal primo avvio avete già un anteprima del suo potenziale.
La ricerca, la scoperta, la storia degli strumenti musicali la esplorata attraverso quattro modalità: Le Famiglie di Strumenti, Musica d'Insieme, Strumenti nel Mondo e la solita Ricerca dalla A alla Z.
Queste categorie così generali nascondono una ricerca molto avanzata che si intrecciano l'una con l'altra dando vita ad una quantità di informazioni senza quasi fine.



Le *Famiglie di Strumenti* si dividono in: **Ottoni** (trombe, tromboni, Tube,Corni, ecc), **Archi** (Arpe, Viole, Violini, Chitarre, ecc), **a Fiato** (oboi, flauti, sassofoni, clarinetti, ecc), **Tastiere** (pianoforti, organi, tastiere moderne, ecc) e **Percussioni** (batterie, cimbali, xilofoni, ecc).
Una categoria enorme perché per ogni singolo strumento c'è una pagina molto dettagliata che vi permette di ascoltare i suoni di ogni strumento di quella categoria: se scegliete "violino" potete ascoltare dei campioni audio da tutte le varianti di quello strumento da quello originale a quello del 1992.
Non solo ascolto perché ogni singola variante ha la sua descrizione dettagliata di immagini, suoni, caratteristiche tecniche e di costruzione; un dettaglio informativo molto esauriente.
I contenuti audio sono più interessanti perché vi permettono di interagire direttamente con quello strumento come se lo suonaste per davvero eseguendo i vari esercizi come, ad esempio, una scala. Purtroppo non tutti gli strumenti permettono questa interazione e, per limiti di spazio, è stato fatto per quelli principali.
La *Musica di Insieme* vi permette di scoprire come funzionano gli strumenti quando suonano tutti



E' una documentazione dettagliata sugli strumenti musicali che probabilmente nemmeno su internet si riuscirebbe in pochi click ad avere una così vasta e precisa nozione sia in lettura che in ascolto.
Qualità audio da oscar perché ogni singolo strumento è stato riprodotto esattamente come sono gli strumenti originali.
Per un musicista o un simpatizzante della musica, questo è un prodotto da non perdere e una fonte quasi inesauribile di informazioni musicali.

Volume 10, Numero 7
Luglio 2024

REV'N'GE!

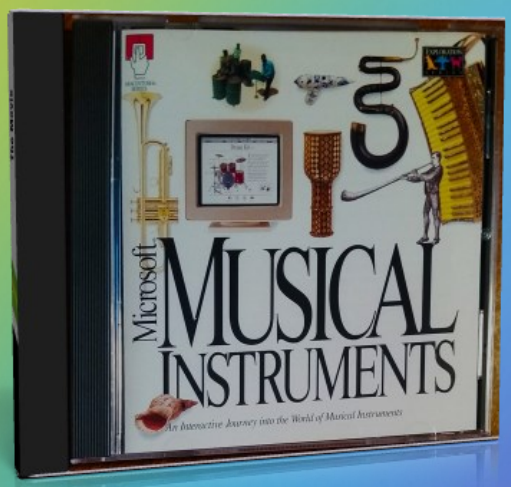
Top 3

Top Cat

Ghostbusters 2021

Ironclad

Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA!	COMMERCIALE	Il gioco è incentrato sul portiere Inglese Peter Shilton. L'aggiunta di Handball Maradona era un riferimento al fatto che l'Inghilterra perse i quarti di finale della Coppa del Mondo del 1988 per un gol di Maradona che l'arbitro convalidò malgrado il replay mostrava l'effettivo fallo di mano.
CONGO BONGO	COMMERCIALE	Furono cancellate le versioni per ZX Spectrum e Amstrad CPC malgrado furono ufficialmente pubblicizzate. La versione per il PC-Booter è l'unica ad avere tutti e quattro i livelli arcade, mentre tutte le altre ne hanno due o tre.
FEUD	COMMERCIALE	L'unica versione che sembra non funzionare correttamente è quella per il Commodore 64 dato che l'autore non ha richiesto le mappe allo sviluppatore originale e quindi ha messo gli alberi e cespugli a caso. Non potendo memorizzarle in memoria non fu in grado di usare il codice per l'IA del mago nemico che si trova effettivamente nel gioco, ma non sulla mappa.

COSA SUCCEDEVA NEL 2003?

DATA	EVENTI	
2003	I giochi di ruolo online multigiocatore di massa (MMORPG) iniziano a fiorire con l'avvento di computer più veloci con una grafica sempre migliore. Eve Online consente ai giocatori di assumere il comando di un'astronave, formare alleanze e combattere contro altri giocatori o contro l'ambiente.	
2003	Sviluppato da un consorzio dell'industria tecnologica, viene lanciato il disco ottico Blu-ray. Doveva essere il successore del DVD ed era progettato per archiviare video ad alta definizione a 1080p, mentre i DVD più vecchi supportavano solo una risoluzione di 480p.	
2003	Sebbene non sia né il primo né il più grande social network, MySpace è uno dei più importanti e ha contribuito a definire la seconda ondata di social networking.	
2003	Con un caratteristico case in alluminio anodizzato e acclamato come il primo vero personal computer a 64 bit, l'Apple G5 è il Macintosh più potente mai rilasciato fino a quel momento. Sebbene più grande delle precedenti torri G4, il G5 aveva uno spazio di espansione relativamente limitato.	

RECENSIONI #160

AD Infinitum (1984, Commodore 64)
Hypsys (1989, Amstrad CPC)
Peter Shilton's Handball Maradona! (1986, ZX Spectrum)
Cross City (1986, Apple II)
Lord of Darkness (????, Atari 8-Bit)
Congo Bongo (1984, PC-Booter)
Pursuit to Earth, The (1988, Amiga)
Top Cat (1990, Atari ST)
Feud (1987, DOS)
Gauntlet (1985, Coin-Op)
Bradley Trainer (1981, Coin-Op)
Ghostbusters 2021 (2024, Commodore 64)
Crash (1980, Commodore PET)
Exel Poker (1984, ExelVision)
Laser Ghost (1991, Master System)
IronClad (1996, Neo Geo CD)
Cave of the Word Wizard (1983, Commodore 64)
Microsoft Musical Instruments (1992, Windows 3.x)

LE ALTRE VERSIONI

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA!:
Commodore 64, Amstrad CPC (1986, Arguss Press)

CONGO BONGO:
Arcade, MSX, SG-1000 (1983, SEGA Enterprises Ltd.)
Atari 8-Bit, Commodore 64, Atari 2600, VIC-20, Intellivision (Sega Enterprises Inc.)
Apple II (1984, Sega Enterprises Inc.)
Coleco Adam, ColecoVision (1984, Coleco Industries)
Ti-99/4A (1984, Texas Instruments)

THE PURSUIT TO EARTH:
Atari ST (1988, Exocet)

TOP CAT:
Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1990, Hi-Tec)
Amiga (1991, Hi-Tec)

FEUD:
Commodore 64 (1987, Mastertronic)
Amiga, Atari 8-Bit, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC (1987, Bulldog)

GAUNTLET:
Atari 8-Bit (1985, U.S. Gold)
Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC (1985, U.S. Gold)
Atari ST (1987, U.S. Gold)
DOS, Apple II (1988, Mindscape)
Macintosh (1989, Mindscape)
Sega Master System (1990, Tec Toy Industria de Brinquedos)
J2ME (2004, Digital Bridges)
Xbox 360 (2005, Midway Home Entertainment)
Antstream (2021, Warner Bros Interactive Entertainment)

LASER GHOST:
Arcade (1989, SEGA Enterprises Ltd.)

IRONCLAD:
Wii (2009, D4 Enterprises)
Linux, Windows, Macintosh, Browser (2016, SNK Playmore Corporation)

MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS:
Macintosh (1993, Microsoft Home)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:
3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)
Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

The PET™ Personal Computer

commodore